CHASSEUR D'IMAGES ?

Randocache n°1

DISTANCE : 7 KM

DUREE : 2 H 30

NIVEAU : FACILE

Equipement conseillé :

Prévoir un objet personnel (sans valeur) pour échanger avec celui trouvé dans la cache.

appareil photo avec zoom

et/ou
paire de jumelles

Quelques règles à suivre...

u préalable :
mettre votre GPS
au format WGS84 ddd°mm.mmm'

Cette Randocache vous est proposée par l'Office de Tourisme du Canton de Bréhal et la Communauté de communes Entre Plage et Bocage.

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, et de laisser en l'état les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques. Nous vous recommandons de suivre au maximum les chemins balisés.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme tout problème rencontré.
(info@tourisme-canton-brehal.com)

Bonne balade et bonne chasse !

Office de Tourisme du Canton de Bréhal :

02 .33.90.07.95

Coordonnées de départ : N 48°53.360 / O 1°33.920

Abandonnez votre véhicule, il ne vous sera d'aucune utilité. Partez à pied à la découverte du patrimoine naturel et bâti.

Mettez-vous en mouvement afin que le GPS détecte votre position, dos à la mer, du chêne isolé vous observez à 100 mètres vers l'Est un sentier. Empruntez-le en prenant soin de compter les traverses verticales les plus sombres, situées sur votre droite.
Nombre de traverses = A ____

Sur la dernière à gauche, une plaque, avec 3 lettres et 2 chiffres.
De la 2°lettre, trouvez l'équivalence dans l'alphabet. Gardez également le chiffre des dizaines.
Position de la lettre = B ____ Chiffre des dizaines = C ____

Waypoint n°1 : N 48°53.B4C / O 1°32.99A

Vous voilà avec les nouvelles coordonnées de la prochaine étape. Pour vous orienter, prendre vers le Nord sur environ 200m, jusqu'aux 3 bornes rouges…
(Pour votre sécurité, veiller à bien rester sur le bas côté !).
Un peu de marche encore !

Faites un arrêt au milieu de l'ouvrage en bois. De part et d'autres, des formes pyramidales au sommet de la structure. Droite ou gauche, peu importe.
Pour compter les hexagones rouillés, il faudra se pencher, mais ne pas tomber !

Nombre = D ____

De l'inscription gravée, sous l'I3, gardez le premier chiffre. Chiffre = E ____

Waypoint n°2 : N 48°53.5E2 / O 1°32.44D

En route pour la prochaine étape. Après 300m, prenez une petite coupe !
Une fois sur place, cherchez l'arbre centenaire, et repérez la plaque gravée.

Chiffre gravé = F ____

Waypoint n°3 : N 48°53.F64 / O 1°32.F90

De ce point d'observation idéal, muni de vos jumelles, observez le panorama, Chausey, Jersey, Granville… Magnifique point de vue qui invite à l'évasion !
Vous êtes sur la piste… d'ailleurs, en parlant de piste… combien de bandes blanches pouvez-vous compter ?
Nombre trouvé (2 chiffres) = X ____ X / 2 = Y ____

Waypoint n°4 : N 48°53.1X / O 1°32.Y34
Rien à trouver ici, juste un passage recommandé !

Cache finale : N 48°53.20Y/ O 1°33.2Y2

Vous voilà désormais avec tous les éléments pour vous rendre sur le site de la cache finale ! Encore un peu de marche et vous y serez ! Du plus imposant vous vous rapprocherez, mais c'est à sa droite que vous la trouverez !

Touchez du bois… et vous la découvrirez !

MARIN D'EAU DOUCE ?

Randocache n°2

DISTANCE : 9 KM

DUREE : 3 H

NIVEAU : FACILE

Equipement conseillé :

Horaires des marées ! (randocache à réaliser impérativement à marée basse !!!)

Prévoir un objet personnel (sans valeur) pour échanger avec celui trouvé dans la cache.

Des chaussures résistantes à l'eau peuvent être utiles...

Quelques règles à suivre...

Au préalable :
mettre votre GPS
au format WGS84 ddd°mm.mmm'

Cette Randocache vous est proposée par l'Office de Tourisme du Canton de Bréhal et la Communauté de communes Entre Plage et Bocage.

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, et de laisser en l'état les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques. Nous vous recommandons de suivre au maximum les chemins balisés.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme tout problème rencontré.
(info@tourisme-canton-brehal.com)

Bonne balade et bonne chasse !

Office de Tourisme du Canton de Bréhal :

02 .33.90.07.95

Coordonnées de départ : N 48°54.877 / O 1°32.890

Vous voilà arrivé à votre point de départ de cette Randocache qui vous mènera à une quête au fil de l'eau... Du nom de l'auberge, appelée ainsi en rappel à l'histoire locale, notez la voyelle répétée 3 fois, et retenez sa place !
Place dans l'alphabet = A

Conseil découverte : après 500m de marche, repérez la bifurcation sur votre gauche, qui vous amène dans les étendues enherbées, la balade sera plus agréable.

Waypoint n°1 : N 48°55.4A8 / O 1°32.8A7

Recherchez le puisard. Il vous indiquera les repères de la cache suivante…
Le type vous signalera la place de l'alphabet...
Position = B

De l'année inscrite, additionnez les chiffres entre eux, pour ne faire plus qu'un !
Chiffre = C

Conseil découverte : tous les chemins mènent à la prochaine étape, mais pour couper court, cherchez l'archipel.

Waypoint n°2 : N 48°54.C5C / O 1°32.B7B

La marée dépose régulièrement du bois flotté sur nos côtes. Cette artiste en a fait sa passion ! Sur le mobile accroché, retrouvez les indices !
Rouge = D
Rose = E
Vert = F

Waypoint n°3 : N 48°54.DFE / O 1°32.DF9

A la 3ème traverse, sur votre gauche, remontez la ligne ! Un indice se trouve au bout…

G = ? H = ?

Conseil découverte : pour vous rendre à la prochaine étape, un passage à gué est conseillé… point de passage recommandé N 48°54.370 / O 1°33.054

Waypoint n°4 : N 48°5G.61H/ O 1°33.G0H

Au plus près de l'eau, recherchez le dernier poteau au Nord, retenez le chiffre gravé.

I = ?

Une dernier effort et vous trouverez le trésor !

Cache finale : N 48°54.I60 / O 1°33.73I

N'ayez pas peur d'entrer ! Derrières les pierres... Bravo vous avez trouvé !

DISTANCE : 3 KM

DUREE : 2 H

NIVEAU : MOYEN

Equipement conseillé :

Prévoir un objet personnel (sans valeur) pour échanger avec celui trouvé dans la cache

Lampe et gilet jaune obligatoires + un petit bloc notes.

Chaussures de randonnée ou bottes.

ATTENTION !

Cette aventure se déroulant de nuit, merci de respecter le sommeil des habitants !

Conduite à tenir

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, ni de détériorer les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme ou à la Communauté de communes Entre Plage et Bocage, tout problème rencontré dans votre quête.

Bonne balade et bonne recherche !

Office de Tourisme du Canton de Bréhal :

02 .33.90.07.95

Randocache n°3

Brigade de nuit

Rendez-vous au départ du circuit de « la jambe de loup » , direction village des lairs. Abandonnez votre véhicule il ne vous sera d'aucune utilité. Les coordonnées de départ correspondent à l'emplacement de l'indice n°1.

Coordonnées de départ : N48°52.351 / W1°25.404

Vous voilà arrivé au point de départ de cette Randocache qui vous mènera à une aventure au cœur de la nuit...
Suivez les instructions, soyez perspicace (s) et les chiffres vous apparaitront .

A =

WayPoint n°1 : N48°52.3A9/ W1° 25.379

Poursuivez votre chemin, une main courageuse sera la bienvenue…

B =

WayPoint n°2 : N48°52.3B7/ W1°25.324

Parfois il faut avoir la tête en l'air … mais saurez-vous résoudre cette énigme pour accéder à la suivante !

C =

WayPoint n°3 : N48°52.4C9/ W1°25.285

Un panneau peut en cacher un autre, celui de la Fédération de Chasse de la Manche ne vous sera d'aucune utilité, pourtant l'indice est tout proche …

E = F =

Pour trouver F, gardez le second chiffre de la nouvelle opération !

WayPoint n°4 : N48°52.5EE / W1°25.23F

Connaisse-vous la légende de Thésée et de son fameux fil … ? Au bout se trouve votre but….

H =

WayPoint n°5 : N48°52.572/ W1°25.H05

Inutile de jouer les Yamakasi , l'obstacle n'en est pas un car l'indice se trouve en son sein ….

Un dernier effort et vous trouverez le trésor !

Cache finale : N 48°52.AE B / W 1°25.FFE

N'ayez pas peur de fouiller et le bois mort révèlera son secret !

DISTANCE : 3 KM

DUREE : 2 H

NIVEAU : FACILE

Equipement conseillé :

Prévoir un objet personnel (sans valeur) pour échanger avec celui trouvé dans la cache

Crayon, gomme
Et des Baskets

Conduite à tenir

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, ni de détériorer les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme ou à la Communauté de communes Entre Plage et Bocage, tout problème rencontré dans votre quête.

Bonne aventure !

Office de Tourisme du Canton de Bréhal :

02 .33.90.07.95

Détective en herbe

(spéciale enfants)

Randocache n°4

Point de départ : le Parking de l'église de Hudimesnil

Il y a fort longtemps, des bandits de grand chemin, de passage à Granville, ont pillé les manoirs des alentours. Sur leur route, poursuivis par les gardes royaux, ils durent abandonner leur butin. Epuisés et assoiffés, ils ont fait une halte près d'un étang puis on trouvé un lieu secret dans le bourg pour y caché leur trésor….

Pour ne pas oublier l'endroit exact de la cachette, ils ont balisé le chemin . Garde l'œil ouvert, et résous les 6 énigmes, elles t'indiqueront les coordonnées de l'endroit exact où se trouve le trésor. Trouves les 6 chiffres manquants…

N 48° 5 ☹ ☺ 5 😐 W 1° 💣 ☠ 6 ❀ 6

Enigme 1 :

Je fais partie de la famille des Léporidés
Je peux être domestique ou sauvage
Lafontaine m'a intégré dans une de ses fables
Je peux courir jusqu'à 38 km/h
J'ai des grandes oreilles, un petit nez et des moustaches
A Pâques je dépose des œufs dans les jardins

QUI SUIS-JE ?

Cet indice te permet de trouver l'échoppe où les bandits se sont arrêté…. Du nom de l'enseigne ne garde que le verbe :

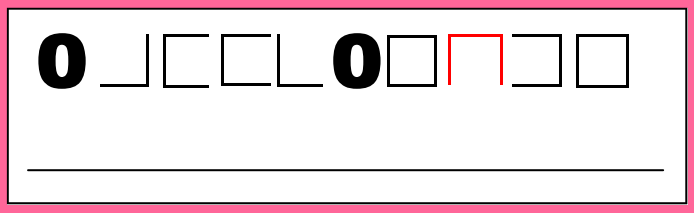
Pour trouver le 1er chiffre trouve les correspondances dans l'alphabet…
Exemple : A = 1 B = 2 C= 3…..

Te voilà muni du 1er chiffre : ☺ =

Enigme 2 :

Les malotrus sachant que les soldats se rapprochent, se dirigent vers une nouvelle boutique et demandent de l'aide au barbier - perruquier…

Sert-toi du code de cryptage pour retrouver le chiffre manquant …..



Code de cryptage

2	4	9
5	7	3
6	1	8

□ = 7

⌐ = 6

Retranscrit le numéro et rends toi sur les lieux pour vérifier ….

Ne garde que le chiffre correspondant au carré rouge : ☹ =

Enigme 3 :

De nouveau méconnaissables, nos 3 brigands décident de se reposer près de l'étang… l'un d'entre eux décide de dissimuler une partie de leur butin sous un bloc de granit…

Tente de le trouver car le 3ème chiffre t'y attend 😐 =

Enigme 4 :

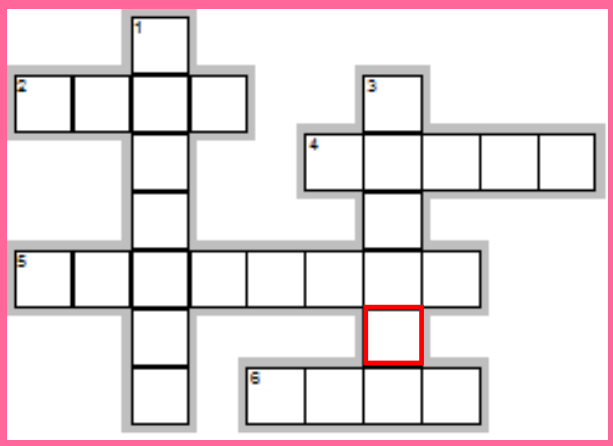
L'un des 3 lascars étaient cruciverbistes …. Rends toi près du panneau d'information, aidé de la carte et des lieux tente de résoudre ce « mots croisés » ….

HORIZONTAL

2. La substance dure, compacte, solide, qui constitue la racine, la tige et les branches des arbres et des arbrisseaux.
4. Organe creux et musculaire qui, renfermé dans la poitrine, est le principal agent de la circulation du sang.
5. Lieu consacré au culte dans les palais, dans certaines maisons particulières, hospices, collèges, etc. Petite église qui n'est ni paroisse, ni prieuré.
6. Construction de pierre, de fer ou de charpente, élevée d'un bord à l'autre d'une rivière pour la traverser.

VERTICAL

1. Lieu non fermé de murailles, composé principalement de maisons de paysans.
3. Machine composée de diverses pièces, pour faire tourner des meules, et qui est employée pour réduire les grains en farine.



Après avoir complété le mots croisés, note la lettre encadrée de rouge

et trouve son équivalent, utilise le même procédé que dans l'énigme 1 ☠ =

Enigme 5 :

Il ne te reste plus que deux chiffres à trouver….
Pour connaitre celui-ci, il te faudra savoir compter sur tes doigts !
Les 3 bandits n'avaient pas beaucoup de mémoire, afin de se rappeler plus facilement de la combinaison finale, ils ont décidé de se servir des éléments du décor.

Fait le tour des lieux et compte le nombre de bancs présents sur le site…

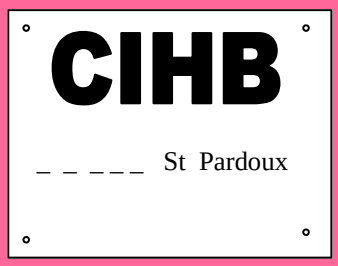
Du nombre obtenu, ne garde que le chiffre des dizaines =

Enfin le dernier chiffre et tu auras le code complet !!!!

Enigme 6 :

Les pas des chevaux de la garde royale se rapprochent dangereusement !!! Nos voleurs décident de se cacher dans un « tunnel » à de pas de là … Trouve leur cachette et tu trouveras aussi le dernier indice.

Trouve la plaque gravée et ne conserve que le code postal de la ville



Du chiffre double n'en conserve qu'un et divise le par 2 !

=

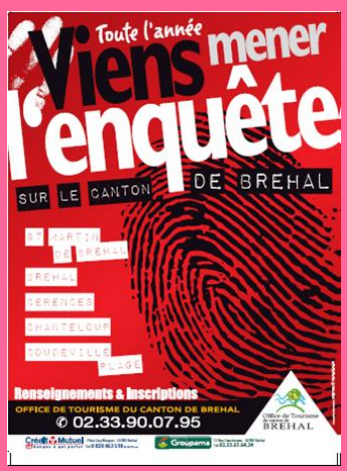
BRAVO ! Tu es en possession du code complet, aidé de ce dernier, rentre le dans le GPS (demande à un adulte de consulter le mode d'emploi et de te rentrer la coordonnée), il te conduira directement au trésor !!!!

N 48° 5 ☹ ☺ 5 😐 W 1° 6 6

N 48° 5 _ _ 5 _ W 1° _ _ 6 _ 6

Tu as aimé cette aventure, d'autres sont a découvrir sur le Canton de Bréhal, renseigne- toi !

L'Office de tourisme propose également des enquêtes policières pour les Enfants de 7 à 12 ans, une manière originale de découvrir le patrimoine et l'histoire locale en s'amusant !



5 ENQUETES POLICIERES sous forme d'un rallye sur les Communes de St Martin de Bréhal, Bréhal, Cérences, Chanteloup, Coudeville sur mer, réalisables à pied ou à vélo.
Les enfants devront retrouver les lettres cachées dans la ville afin de reconstituer le nom des coupables !

Modalités et Tarifs…

Les enfants viennent à l'Office de Tourisme retirer le livret jeu (pendant la saison, ils peuvent aussi se rendre au Syndicat d'initiative de St Martin de Bréhal).
Ces enquêtes sont mises en place toute l'année, permettant aux écoles, centres aérés, et individuels (goûter d'anniversaire) de le faire quand ils le souhaitent.

Ils doivent apporter une photo d'identité, en échange l'Office de Tourisme leur fournira leur carte de détective ! **obligatoire pour pouvoir mener à bien leur enquête !**

Tarif : 3€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs, enquêtes suivantes à 2€ .

DISTANCE : 15 KM

DUREE : 5 H

NIVEAU : SPORTIF

Equipement conseillé :

Possibilité de faire cette randonnée en VTT ou à pied

Conduite à tenir

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, ni de détériorer les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme ou à la Communauté de communes Entre Plage et Bocage, tout problème rencontré dans votre quête.

Bonne balade et bonne recherche !

Randocache n°5

Baroudeur des champs

Coordonnées de départ : N48°53.277 / W1°34.240

WayPoint n°1 : N48°53._ _ _ / W1°_ _._ _ _

WayPoint n°2 : N48°53._ _ _ / W1°_ _._ _ _

WayPoint n°3 : N48°53._ _ _ / W1°_ _._ _ _

Sortie 2013

WayPoint n°4 : N48°53._ _ _ / W1°_ _._ _ _

Cache finale : N48°53._ _ _ / W1°_ _._ _ _

CHASSEUR D'IMAGES ?

DISTANCE : 7 KM

DUREE : 2 H 30

NIVEAU : FACILE

Equipement conseillé :

appareil photo avec zoom

et/ou

paire de jumelles

Quelques règles à suivre...

Au préalable :
mettre votre GPS
au format WGS84 ddd°mm.mmm'

Cette Randocache vous est proposée par l'Office de Tourisme du Canton de Bréhal et la Communauté de communes Entre Plage et Bocage.

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, et de laisser en l'état les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques. Nous vous recommandons de suivre au maximum les chemins balisés.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme tout problème rencontré.
(info@tourisme-canton-brehal.com)

Bonne balade et bonne chasse !

Coordonnées de départ : N 48°53.360 / O 1°33.920

Abandonnez votre véhicule, il ne vous sera d'aucune utilité. Partez à pied à la découverte du patrimoine naturel et bâti.

Mettez-vous en mouvement afin que le GPS détecte votre position, dos à la mer, du chêne isolé vous observez à 100 mètres vers l'Est un sentier. Empruntez-le en prenant soin de compter les traverses verticales les plus sombres, situées sur votre droite.
Nombre de traverses = A **= 6**

Sur la dernière à gauche, une plaque, avec 3 lettres et 2 chiffres.
De la 2°lettre, trouvez l'équivalence dans l'alphabet. Gardez également le chiffre des dizaines.
Position de la lettre = B **= 3** Chiffre des dizaines = C **= 1**

Waypoint n°1 : N 48°53.341 / O 1°32.996

Vous voilà avec les nouvelles coordonnées de la prochaine étape. Pour vous orienter, prendre vers le Nord sur environ 200m, jusqu'aux 3 bornes rouges…
(Pour votre sécurité, veiller à bien rester sur le bas côté !).
Un peu de marche encore !

Faites un arrêt au milieu de l'ouvrage en bois. De part et d'autres, des formes pyramidales au sommet de la structure. Droite ou gauche, peu importe.
Pour compter les hexagones rouillés, il faudra se pencher, mais ne pas tomber !

Nombre = D **= 6**

De l'inscription gravée, sous l'I3, gardez le premier chiffre. Chiffre = E **= 9**

Waypoint n°2 : N 48°53.592 / O 1°32.446

En route pour la prochaine étape. Après 300m, prenez une petite coupe !
Une fois sur place, cherchez l'arbre centenaire, et repérez la plaque gravée.

Chiffre gravé = F **= 3**

Waypoint n°3 : N 48°53.364 / O 1°32.390

De ce point d'observation idéal, muni de vos jumelles, observez le panorama, Chausey, Jersey, Granville… Magnifique point de vue qui invite à l'évasion !
Vous êtes sur la piste… d'ailleurs, en parlant de piste… combien de bandes blanches pouvez-vous compter ?
Nombre trouvé (2 chiffres) = X **= 16** X / 2 = Y **= 8**

Waypoint n°4 : N 48°53.116 / O 1°32.834
Rien à trouver ici, juste un passage recommandé !

Cache finale : N 48°53.208 / O 1°33.282

Vous voilà désormais avec tous les éléments pour vous rendre sur le site de la cache finale ! Encore un peu de marche et vous y serez ! Du plus imposant vous vous rapprocherez, mais c'est à sa droite que vous la trouverez !

Touchez du bois… et vous la découvrirez !

Office de Tourisme du Canton de BREHAL

entre Plage et Bocage

MARIN D'EAU DOUCE ?

DISTANCE : 9 KM

DUREE : 3 H

NIVEAU : FACILE

Equipement conseillé :

Horaires des marées ! (randocache à réaliser impérativement à marée basse !!!)

Des chaussures résistantes à l'eau peuvent être utiles...

Quelques règles à suivre ...

Au préalable :
mettre votre GPS
au format WGS84 ddd°mm.mmm'

Cette Randocache vous est proposée par l'Office de Tourisme du Canton de Bréhal et la Communauté de communes Entre Plage et Bocage.

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, et de laisser en l'état les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques. Nous vous recommandons de suivre au maximum les chemins balisés.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme tout problème rencontré.
(info@tourisme-canton-brehal.com)

Bonne balade et bonne chasse !

Coordonnées de départ : N 48°54.877 / O 1°32.890

Vous voilà arrivé à votre point de départ de cette Randocache qui vous mènera à une quête au fil de l'eau... Du nom de l'auberge, appelée ainsi en rappel à l'histoire locale, notez la voyelle répétée 3 fois, et retenez sa place !
Place dans l'alphabet = A **= Lettre E = 5**

Conseil découverte : après 500m de marche, repérez la bifurcation sur votre gauche, qui vous amène dans les étendues enherbées, la balade sera plus agréable.

Waypoint n°1 : N 48°55.458 / O 1°32.857

Recherchez le puisard. Il vous indiquera les repères de la cache suivante…
Le type vous signalera la place de l'alphabet...
Position = B **= Lettre A = 1**

De l'année inscrite, additionnez les chiffres entre eux, pour ne faire plus qu'un !
Chiffre = C **= 1952 —> 1+9+5+2 = 17 —> 1+7 = 8**

Conseil découverte : tous les chemins mènent à la prochaine étape, mais pour couper court, cherchez l'archipel.

Waypoint n°2 : N 48°54.858 / O 1°32.171

La marée dépose régulièrement du bois flotté sur nos côtes. Cette artiste en a fait sa passion ! Sur le mobile accroché, retrouvez les indices !
Rouge = D **= 5**
Rose = E **= 3**
Vert = F **= 1**

Waypoint n°3 : N 48°54.513 / O 1°32.519

A la 3ème traverse, sur votre gauche, remontez la ligne ! Un indice se trouve au bout…

G = ? **= 4** H = ? **= 2**

Conseil découverte : pour vous rendre à la prochaine étape, un passage à gué est conseillé… point de passage recommandé N 48°54.370 / W 1°33.054

Waypoint n°4 : N 48°54.612/ O 1°33.402

Au plus près de l'eau, recherchez le dernier poteau au nord, retenez le chiffre gravé.

I = ? **= 8**

Une dernier effort et vous trouverez le trésor !

Cache finale : N 48°54.860 / O 1°33.738

N'ayez pas peur d'entrer ! Derrière les pierres… Bravo vous avez trouvé !

Office de Tourisme du Canton de BRÉHAL

entre Plage et Bocage

DISTANCE : 3 KM

DUREE : 2 H

NIVEAU : MOYEN

ATTENTION !

Cette aventure se déroulant de nuit, merci de respecter le sommeil des habitants !

Equipement conseillé :

Lampe et gilet jaune obligatoires + un petit bloc notes.

Chaussures de randonnée
ou
Bottes.

Conduite à tenir

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, ni de détériorer les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme ou à la Communauté de communes Entre Plage et Bocage, tout problème rencontré dans votre quête.

Bonne balade et bonne recherche !

Brigade de nuit

Randocache n°3

Rendez-vous au départ du circuit de « la jambe de loup » , direction village des lairs. Abandonnez votre véhicule il ne vous sera d'aucune utilité. Les coordonnées de départ correspondent à l'emplacement de l'indice n°1.

Coordonnées de départ : N48°52.351 / W1°25.404

Vous voilà arrivé à votre point de départ de cette Randocache qui vous mènera à une aventure au cœur de la nuit…

A l'énigme n°1, Le nombre de citrons à mettre pour équilibrer la balance était de **5.** Explications :
Pesée 1 : 2 poires + 1 citron = raisin. Pesée 2 : 1 poire = 2 citrons
Il fallait remplacer sur la pesée 1 les poires par l 'équivalent en citrons, soit 4 citrons. Le raisin est donc égal à 5 citrons. **A = 5**

WayPoint n°1 : N48°52.3A9/ W1° 25.379

Poursuivez votre chemin, une main courageuse sera la bienvenue…
Suivez les instructions….

La réponse de l'énigme était « Le confetti ». La dernière voyelle du mot étant le « i », son équivalent dans les chiffres est le 9. **B = 9**

WayPoint n°2 : N48°52.3B7/ W1°25.324

Parfois il faut avoir la tête en l'air … mais saurez-vous résoudre cette énigme pour accéder à la suivante !

A l'énigme n°3, la solution était **3.** En fin de soirée toutes les bougies seront fondues sauf les 3 éteintes par les convives en début de soirée ! **C = 3**

WayPoint n°3 : N48°52.4C9/ W1°25.2D5

Un panneau peut en cacher un autre, celui de la Fédération de Chasse de la Manche ne vous sera d'aucune utilité, pourtant l'indice est tout proche …
Il fallait contourner l'arbre
La première réponse de l'énigme n°4 était le **« Zéro ».** **E = 0**
Pour trouver la seconde réponse, il fallait déplacer les allumettes pour obtenir une nouvelle égalité: 8 - **2** = 6. Le chiffre à garder était le second chiffre de l'opération. **F = 2**

WayPoint n°4 : N48°52.5EE / W1°25.23F

Connaissez-vous la légende de Thésée et de son fameux fil … ? Au bout se trouve votre but…. , le panneau se trouvait au bout du fil.

La réponse de l'énigme n° 5 était **1** puisque sur un disque de vinyle, il n'y a qu'un seul sillon qui part du bord pour aller jusqu'au centre. **H = 1**

WayPoint n°5 : N48°52.5G2/ W1°25.H05

Inutile de jouer les Yamakasi , l'obstacle n'en est pas un car l'indice se trouve en son sein ….

Cache finale : N 48°52.509 / W 1°25.220

N'ayez pas peur de fouiller et le bois mort révèlera son secret !

DISTANCE : 3 KM

DUREE : 2 H

NIVEAU : FACILE

Equipement conseillé :

Crayon, gomme
Bonnes chaussures de marche

Conduite à tenir

L'ensemble des caches de cette aventure se situent sur le domaine public. Nous vous prions de ne pas entrer dans les propriétés privées, ni de détériorer les lieux sur lesquels vous vous rendrez.

Les cheminements à emprunter pour vous rendre sur les différents points de passage sont des voies publiques.

Afin de garantir la pérennité du jeu, merci de ne pas déplacer les indices en place, et de signaler à l'Office de tourisme ou à la Communauté de communes Entre Plage et Bocage, tout problème rencontré dans votre quête.

Office de Tourisme du Canton de Bréhal :

02 .33.90.07.95

Randocache n°4 SOLUTION

Détective en herbe

Point de départ : le Parking de l'église de Hudimesnil

Il y a fort longtemps, des bandits de grand chemin, de passage à Granville, ont pillé les manoirs des alentours. Sur leur route, poursuivis par les gardes royaux, ils durent abandonner leur butin. Epuisés et assoiffés, ils ont fait une halte près d'un étang puis on trouvé un lieu secret dans le bourg pour y caché leur trésor….

Pour ne pas oublier l'endroit exact de la cachette, ils ont balisé le chemin . Garde l'œil ouvert, et résous les 6 énigmes, elles t'indiqueront les coordonnées de l'endroit exact où se trouve le trésor. Trouves les 6 chiffres manquants…

N 48° 5 ☹ ☺ 5 😐 W 1° 💣 ☠ 6 ❁ 6

Enigme 1 :

Réponse : lapin

Cet indice te permet de trouver l'échoppe où les bandits se sont arrêté…. Du nom de l'enseigne ne garde que le verbe : PECHER

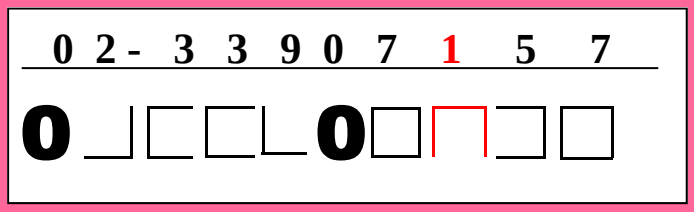
Pour trouver le 1er chiffre trouve les correspondances dans l'alphabet…
Exemple : A = 1 B = 2 C= 3…..

PECHE : 16 + 5+3+8+5 = **37**

Ne garde que le chiffre des unités.
Te voilà muni du 1er chiffre : 7 = ☺

Enigme 2 :

Les malotrus sachant que les soldats se rapprochent, se dirigent vers une nouvelle boutique et demandent de l'aide au barbier - perruquier…



Retranscrit le numéro et rends toi sur les lieux pour vérifier , il suffisait de reprendre le n° de téléphone du salon de coiffeur.
Ne garde que le chiffre correspondant au carré rouge :

☹ = 1

Enigme 3 :

Il fallait retrouver la boite en plastique cachée sous bloc de granit près de l'étang et lire le chiffre se trouvant sous le dessin …

😐 = 6

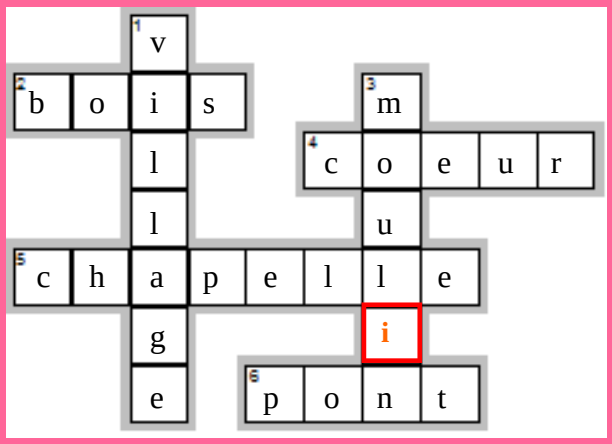
Enigme 4 : Mots croisés

HORIZONTAL

2. Bois
4. Coeur
5. Chapelle
6. Pont

VERTICAL

1. Village
3. Moulin



i

☠ = 9

Enigme 5 :

le nombre de bancs présents sur le site… 10

Du nombre obtenu, ne garde que le chiffre des dizaines ❀ = 1

Enigme 6 :

la plaque gravée se trouver dans l'aire de jeux près du tunnel, le code postal de la ville : 24 470
Les deux chiffres identiques étaient : 4 divisé par 2 =

💣 = 2

Le Trésor était caché derrière L'église !!!

N 48° 5 1 7 5 6 W 1° 2 9 6 1 6